32 PAGINE A COLORI CHE ''GIRANO'' SUL **CBM 64** e **128**

- **RIMBALL**
- **OUT OF RUN**
- **ASTRAZONE**
- **LAST HOPE**
- **ALIENS**
- **SHIP**
- **IL REPORTER**

- A MOSCA, A MOSCA: UN PO' DI SANA GUERRA!
- TAI PAN: VELEGGIANDO TRA PIRATI E TIFONI
- SIDNEY AFFAIR: INVESTIGHIAMO INSIEME

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl - via Ausonio 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 62 del 11-2-85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

IN QUESTO NUMERO

METROPOLI E MARI ESOTICI

Un viaggio con la fantasia nei mondi più strani di questo fantastico pianeta. Prima voliamo con l'immaginazione nel mondo di Bard, poi ripariamoci dalle cannonate su Mosca, quindi andiamo nelle galassie con Nemesis. Poi tappiamoci le orecchie per il rumore di Pneumatic Hammers. Quindi affrontiamo i pirati di Tai Pan, i teppisti di Shockway Rider e infine i misteri di Sidney Affair.

RIMBALL

Il mondo dei papalliani è proprio come il nostro. Ci sono città dove la gente vive e lavora in lotta contro il tempo e i malvimenti, o luoghi tranquilli come il mare e i monti dove si può trascorrere ore oziose. E anche i genitori papalliani hanno lo stesso problema dei nostri: sorvegliare i propri figli che non combinino pasticci. Ma ecco che proprio per dimostrare questo fatto, i 4 fratellini papalliani sono sfuggiti alla sorveglianza e si sono rifugiati nel bosco dove hanno intenzione di raccogliere alcuni palloni. Ma mentre tutto sembrava così bello ecco che i nostri piccoli amici si accorgono delle insidie cui vanno incontro: uccelli, bruchi, fiori carnivori. Riuscirai a farli uscire tutti e 4 dal bosco indenni? Attento quando i fiori hanno la bocca chiusa, possono essere anche schiacciati.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

RIMBALL

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

OUT OF RUN

Il malvagio sceriffo di Nottingham è invischiato in una serie di illeciti, per cercare di fare più soldi di quanti già non ne possegga. Ma per coprire i suoi traffici cerca sempre di far ricadere le colpe su due poveri fratelli Hood che devono sempre a fatica dimostrare la loro buona fede. Ecco che anche questa volta lo sceriffo ha messo alle costole dei nostri amici numerosi poliziotti che con ogni mezzo: elicotteri, motociclette o autovetture, cercheranno di intrappolarli. Tu dovrai guidare la potente vettura dei due fuggiaschi e cercare di difenderli ad ogni costo, zigzagando sulle strade e evitando i colpi dell'elicottero. Ma non disperare, la forza è con te!

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio gioco
RUN/STOP	fine gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

OUT OF RUN

....

....

....

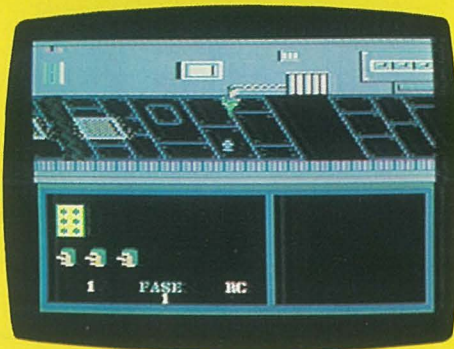
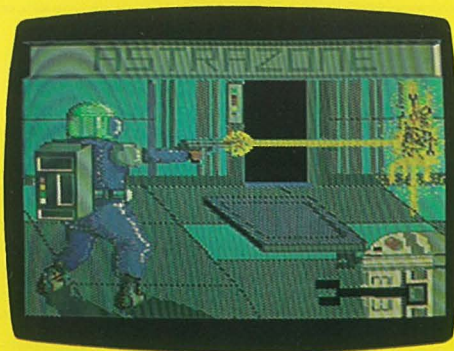
Annotazioni

....

....

....

ASTRAZONE

La Terra, in lotta da più di 2 secoli con il sistema Taurano, un altro sistema abitato da esseri viventi a struttura basata sul carbonio, ha deciso di sferrare l'attacco decisivo per portare il suo nemico alla resa finale. Per superare il complesso sistema di difesa taurino, inattaccabile dall'esterno per via di una sfera di neutrino, ha deciso di inviare un membro di un commando speciale, che, teletrasportato senza possibilità di ritorno, con una piccola ma potente bomba al suo interno dovrà piazzarla al centro della base e metterla in funzione. Dopodiché avrà solo 90 secondi per uscire all'esterno, dove verrà protetto dalla sfera stessa che proteggeva la base. Ma anche se le cose sembrano apparentemente semplici il nostro eroe dovrà combattere contro numerosi alieni che tenteranno in ogni modo di ostacolare il suo ingresso e il suo passaggio nel sistema difensivo alieno.

JOYSTICK PORTA 2
TASTI DA DEFINIRE

I TUOI PUNTEGGI RECORD

ASTRAZONE

....

....

....

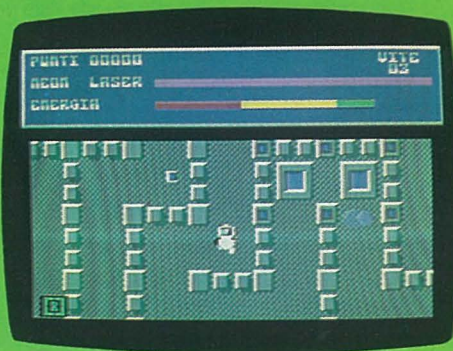
Annotazioni

....

....

....

LAST HOPE

È in corso una battaglia di immense proporzioni e due super robot, grandi come una casa, stanno combattendo all'ultimo sangue per decidere il destino delle due razze del pianeta Cybor. Tu controlli un piccolo robot che si trova all'interno del robot che rappresenta la tua razza e devi cercare di aiutarlo. Distruggi tutti gli alieni sul tuo cammino ricaricando i neonlaser con i cubi energetici. Attiva i tuoi scudi salendo sui piedistalli e elimina le tre stanze che attingono energia dal tuo mega-robot: stanza delle meteore, tunnel dei disturbi radio, stanza del megalaser. Percorri tutti e due i labirinti distruggendo tutti gli alieni contenuti e ricorda che se riuscirai a trovare la porta della sala dei comandi centrali del robot potrai riportare al massimo il livello della sua energia. Riuscirai a far vincere il tuo eroe?

JOYSTICK PORTA 2

A	alto
Z	basso
*****	sinistra
↑	destra
SPAZIO	fuoco
SHIFT	uscita sala comandi

I TUOI PUNTEGGI RECORD

LAST HOPE

....

....

....

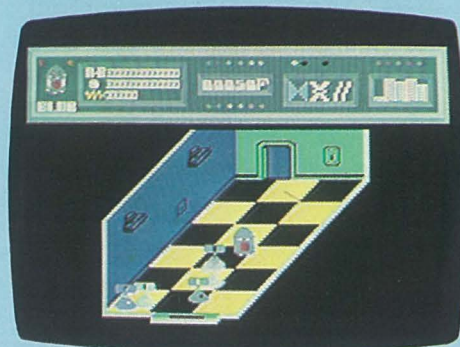
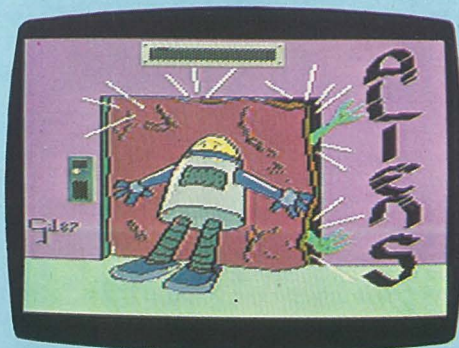
Annotazioni

....

....

....

ALIENS

A causa di un'avaria la nave spaziale Vurgun in missione scientifica per la galassia si è venuta a trovare nel bel mezzo della zona di transito dei Romulani. Questi ultimi, non appena resisi conto che le preziose attrezzature non erano protette da alcun sistema di difesa esterno hanno deciso di introdursi all'interno del mezzo spaziale. Ma il comandante terrestre ha predisposto quattro vigili robot che dovranno fare del loro meglio per respingere l'invasione aliena. Potrai a tua scelta impersonare uno dei quattro robot per portare a termine al meglio la tua missione ed evitare che gli alieni si impadroniscano della nave e gettino l'equipaggio nel vuoto. Ricorda che i tuoi robot possono ripristinare l'energia del distributore energetico.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
1/2/3/4	scelta robot

I TUOI PUNTEGGI RECORD

ALIENS

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

SHIP

Al Solomon il più famoso viaggiatore del tempo spazio era l'unico che poteva essere incaricato di questa difficile missione. Avendo scoperto che degli alieni di Sistrom avevano dislocato le loro basi su linee di spostamento temporale il comando stellare ha quindi incaricato il nostro eroe di scovare, ad una ad una, le stazioni nemiche e, muovendosi lungo le ragnatele del tempo spazio irrompere attraverso le porte di accesso distruggendo tutti gli obiettivi logistici. Al dovrà innanzitutto individuare l'allineatore temporaneo, sostarvi per il tempo sufficiente ad armonizzare la nave con il nuovo settore temporale e quindi procedere nelle missioni, fino a catturare tutte e 20 le basi.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SHIP

....

....

....

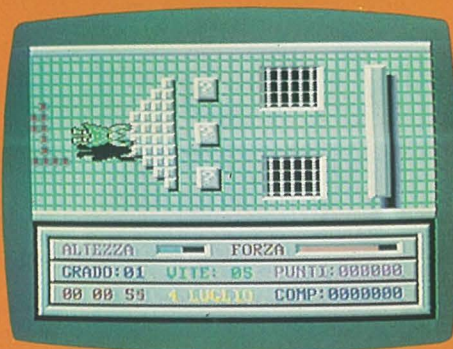
Annotazioni

....

....

....

IL REPORTER

Dopo tanti anni trascorsi in vani appostamenti per tentare lo scoop giornalistico sulla famiglia Fester, la più riservata e indagata famiglia del mondo, Zoragan sa ora di poter riuscire finalmente nel suo intento coronando così il sogno della sua vita. Avendo scoperto per caso la misteriosa lampada di Thira, egli potrà, riuscendo con successo in varie prove venire in possesso di numerosi pannelli in cui la misteriosa Sibilla gli fornirà le notizie tanto attese. La lampada gli mostrerà nelle prime tre pagine dei subgiochi a varie fasi che gli consentiranno di ottenere i pannelli bonus. Utilizzando le pagine dei trasferimenti egli potrà selezionare un membro della misteriosa famiglia su cui finalmente poter leggere le attese notizie. Ma Zoragan dovrà essere abile poiché il potere della lampada durerà solo 3 giorni.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
RESTORE	sospende un sub-game

I TUOI PUNTEGGI RECORD

IL REPORTER

....

....

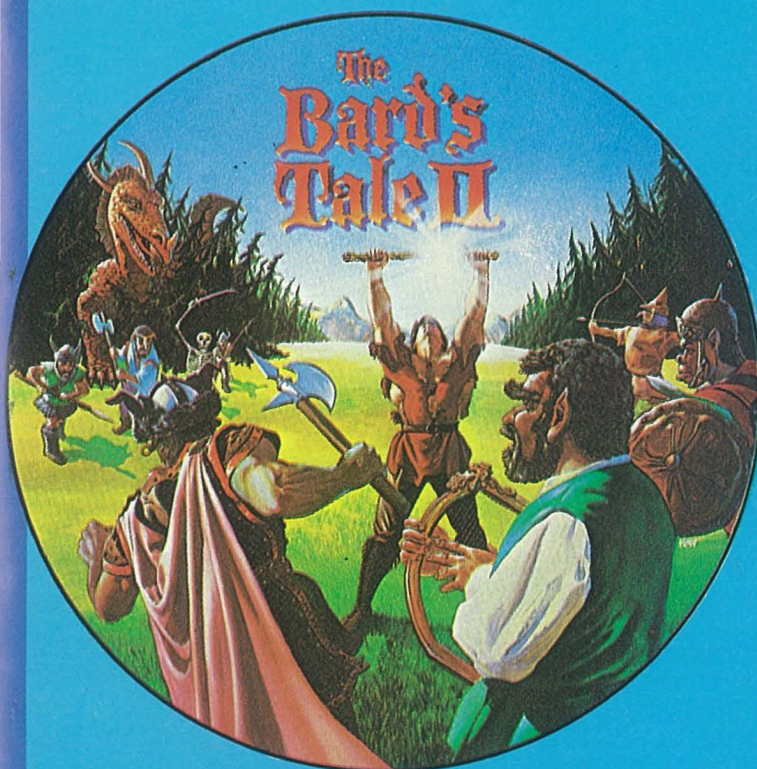
....

Annotazioni

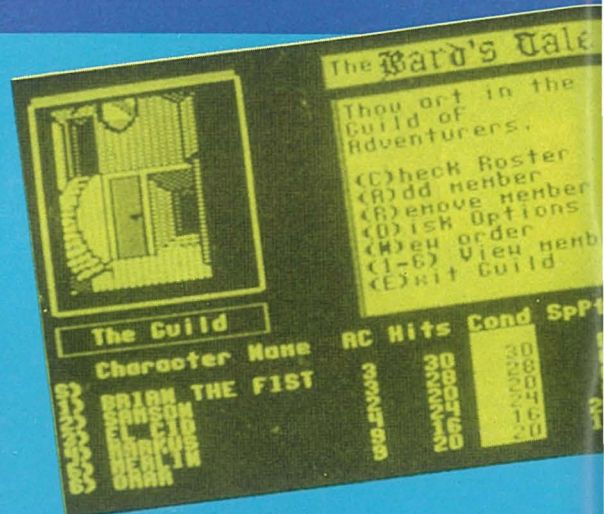
....

....

....

THE BARD'S TALE

Bard's Tale è un gioco di fantasia ed ha tutta la magia, il mistero, la lotta, l'abilità che un comune mortale possa inventare. La storia si svolge nella città pacifica di Skara Brae e racconta come la gente malvagia e cattiva arrivò all'improvviso e vi restò! I cittadini più anziani della città furono i primi a protestare dell'invasione ed anche i primi a morire. La sola speranza che tornasse la pace a Skara Brae era riposta nella gioventù, una banda di giovani guerrieri inesperti, ladri studenti in magia ecc. e voi.
Avete due dischi, uno a doppia faccia che contiene il programma, i dati caratteriali ed i dati della cella sotterranea; vi servirà anche una coppia di dischi "in bianco" per immagazzinare i vostri personaggi.
Il gioco è complesso e mostra un labirinto ed una veduta della intera città, più numerosi labirinti sotterranei e prigioni da esplorare. Oltretutto non avete il joystick per giocare, i comandi della tastiera sono al minimo. Dopo aver caricato il gioco, venite in contatto con una animata introduzione, un mene-

strello nascosto in una locale locanda, tracanna birra e strimpella il suo liuto mentre le parole della sua ballata appaiono dalle sue labbra! Quando siete stanchi venite riportati alla partenza dell'avventura, l'avventura di Guild nella strada principale. Qui potrete scegliere sei personaggi che formeranno la vostra squadra.
I personaggi possono essere scelti da varie razze compreso umanoidi, Elves, nani, Hobbits, orchi e gnomi. Tutto nella migliore tradizione di Tolkien. Ora selezionate l'ordine dei vostri personaggi. Guerrieri, paladini e cacciatori recuperano la vostra principale forza per combattere mentre stregoni, maghi, topi e streghe si prendono cura della parte magica delle cose. Il poeta potrebbe servirvi, le sue arie aiutano a risanare le ferite ed incitano i vostri guerrieri a maggiori sforzi. Se tutto il resto fallisce, almeno sarà in grado di raccontare la storia ai postumi.
Dopo aver scelto la vostra squadra siete pronti ad iniziare l'avventura di Guild, esplorando le strade e gli edifici di Skara Brae. La vostra prima fermata potrebbe essere il negozio di Garth proprio in fondo alla via. Qui potrete comperare e vendere armature ed armi e, per un compenso, vi dirà se una di queste cose ha poteri magici.
Altri edifici che dovete aver cura di visitare sono le locande (non lasciare bere troppo il vostro poeta) dove, dietro pagamento, il locandiere parlerà. I templi sono luoghi salutari. Qui potete far resuscitare un collega morto, guarire le piaghe del vostro gruppo, sempre ancora dietro pagamento.
Altri punti di riferimento sulla mappa sono la torre di Mangar e quella di Kylearan, numerosi cancelli chiusi, guardiani di statue ed il cancello della città. Le entrate alla torre principale sono ben custodite perché è l'ufficio del Review Board dove le vostre forze dovranno avere un super potere.
Siccome vagate per le strade non sorprendetevi se vi attaccano. Numerosi villani vagano per le strade da soli o in gruppo. Naturalmente avete l'opzione di lottare o correre, ma non avrete esperienze di combattimento correndo. Di notte la situazione peggiora, le possibilità di essere attaccati aumentano drammaticamente ed i cattivi tendono a viaggiare in molti. Quelli di voi che non hanno dimestichezza nella procedura di combattimento in questi giochi avranno l'opportunità di scegliere chi dovrà lottare e chi do-

vrà difendere il gruppo. Potrete lottare o lanciare parole magiche, i briganti possono essere nascosti. Solo i primi tre della vostra squadra possono attaccare il nemico, ma voi potete predisporre l'ordine di marcia.
Le vostre istruzioni si compiono fino a quando gli opponenti della vostra squadra muoiono. Dopo aver annientato un opponente, la sua ricchezza è divisa tra i membri della vostra squadra e ciascuno guadagna

punti. Così potrete procurare la ricchezza per rifornire il vostro team ed acquisire l'esperienza per aumentare la potenza dei vostri personaggi.
Prima che possiate entrare nella torre principale dovrete cercare di scoprire la sua entrata. Non ci sono molti indizi sul manuale di quante torri principali ci siano ma a giudicare dalle misure della città ce ne dovrebbero essere molte.

Le torri sono in realtà luoghi sporchi, non pensate di entrare in una senza alcuni potenti personaggi. Vi serve luce nella torre, una lampada o torcia acquistata da Garth o una formula magica farà lo stratagemma. Le trappole sono numerose in questi luoghi bui ma ci sono molti oggetti da raccogliere, così come alcune formule magiche cadono!
Visualmente non potreste pretendere di più. Il grande spazio in alto a sinistra dello schermo mostra una panoramica di quello che avete di fronte: strade, edifici e nemici. A destra della finestra c'è uno spazio per il testo. Istruzioni ed informazioni scorrono qui sopra: la situazione della battaglia, i dettagli del personaggio, il catalogo di Garth delle armi ecc. Il fondo dello schermo dà le attuali informazioni della vostra squadra. Il nome di ogni personaggio è seguito dalla valutazione del suo armamento, il suo massimo ed attuale potenziale nel colpire, le condizioni fisiche e i punti magici ecc.
Premendo il tasto da uno a sei verrà compilato un dossier del personaggio nello spazio riservato al testo con le sue forze fisiche e psichiche, esperienza e ricchezza e cosa sta portando ed usando.
Siccome anticipate il vostro personaggio personale, lo volete salvare. Ciò può essere fatto solo su un disco preformattato delle avventure di Guild. I dati sono immagazzinati sotto forma di codice onde evitare furbate ma una opzione all'inizio di ogni gioco vi permette di copiare i dati del personaggio da un disco all'altro permettendovi di far indietreggiare i vostri personaggi.

Cristina Barigazzi

A MOSCA, A MOSCA

La Wehrmacht tedesca sta dilagando nella steppa, nei pressi di Smolensk, e l'invasione dell'Unione Sovietica procede con la regolarità di un meccanismo ben oliato. Di questo passo, entro l'inverno i tedeschi cattureranno Mosca e metteranno in fuga i russi dal continenti europeo. Al comando del Panzergruppe lanciato all'invasione della Russia centrale c'è il generale Heinz Guderian, il grande teorico dell'impiego delle forze corazzate nella guerra moderna. Di fronte a lui ci sono solo i fanti sovietici, ben decisi a difendere la patria, ma poveri di esperienza sul campo: ben deboli avversari dunque per le potenti divisioni di fanteria motorizzata e di mezzi corazzati che si stanno avvicinando all'antica capitale.

Guderian (pubblicato dalla Avalon Hill) è una simulazione di questa campagna cruciale della seconda guerra mondiale, e impiega il controllo a joystick già sperimentato con successo in *Gulf Strike*. Sulla mappa a colori della Russia centrale (che si vede scrollare sullo schermo) il giocatore "tedesco" dovrà impratichirsi delle tattiche della guerra di movimento al fine di circondare e travolgere le divisioni sovietiche ed effettuare una penetrazione in suolo russo tale da rendere possibile la conquista di Mosca. Ai vostri ordini avrete le divisioni di fanteria, i reggimenti di panzer, la fanteria motorizzata, i panzergrenadiers e persino la 1ª divisione tedesca di cavalleria!

Il giocatore "sovietico" deve tentare di respingere la manovra tedesca effettuando degli attacchi tendenti a privare dei rifornimenti le unità di prima linea. Ricordate però che l'esercito sovietico è sterminato, ma anche scarsamente addestrato. All'inizio del gioco, le unità sovietiche hanno una forza "segreta" che verrà rivelata solo al momento del combattimento vero e proprio.

Sarà sempre presente un elemento di incertezza: le unità tedesca possono cacciarsi casualmente negli agguati sovietici, mentre gli attacchi russi possono trasformarsi repentinamenti in rotte.

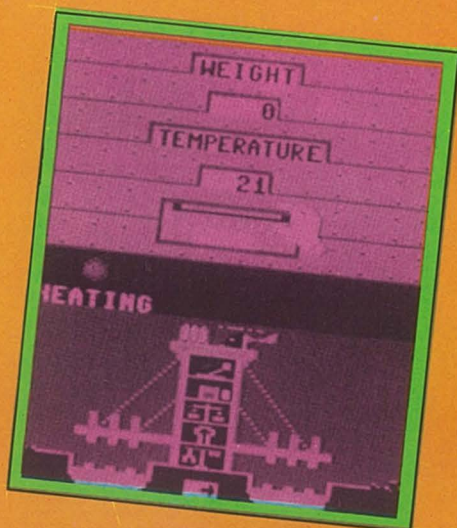
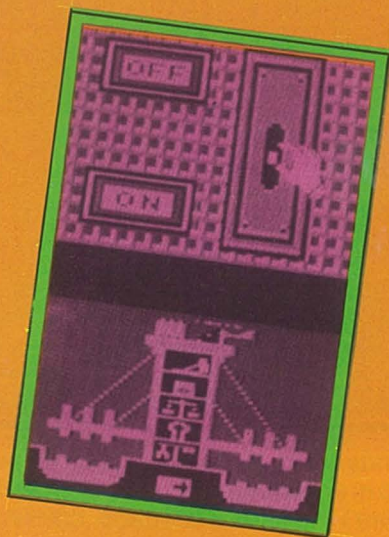
Guderian ha anche un'opzione solitaria che permetterà al giocatore non solo di controllare le armate tedesche o quelle sovietiche, ma anche di controllare gli attachi, i rifornimenti, i leader sovietici, gli spostamenti ferroviari e i rinforzi. Accluso al gioco c'è un manuale molto chiaro che spiega ai giocatori più inesperti tutti i segreti dei giochi di simulazione storica.

QUESTO MESE IN EDICOLA PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

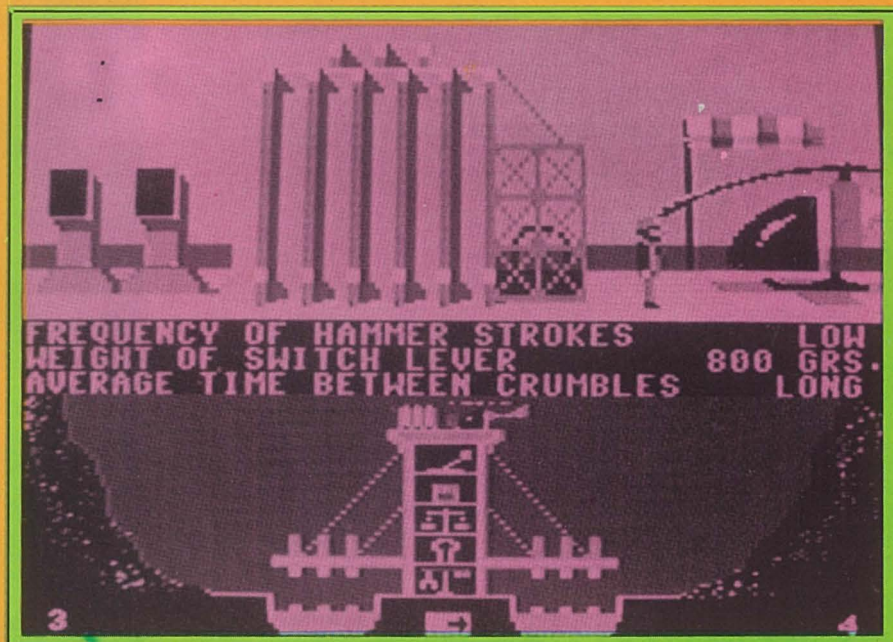
Era ora! *Nemesis* ha fatto il grande balzo dal bar al C64, e della conversione siamo debitori al programmatore Simon Pick e al grafico Bob Stephenson (già autore di nientemento che *The pawn*).
La vostra missione è di far fuori vari alieni che si annidano in una stazione spaziale sotterranea e poi raccogliere i baccelli che si lasciano dietro, con i quali potete migliorare le prestazioni della vostra nave spaziale. Alla fine di ogni livello, per passare a quello successivo dovrete affrontare una nave-madre aliena.
Nemesis vi pone al comando di una nave sofisticata che incrocia lentamente nello spazio. In fondo allo schermo troverete tutte le opzioni a vostra disposizione: velocità, missili, raddoppio (raddoppia la vostra potenza di fuoco), laser, multi (moltiplica la vostra nave) e schermo. Tutte queste cose vi saranno utili quando comincerete ad affrontare gli avversari alieni in avvicinamento.
Il vostro primo compito è di raccogliere i vari baccelli che trasformeranno la vostra nave in una macchina da guerra superveloce. Quando riuscite a colpire una serie di dischi senza farvene sfuggire neanche uno, otterrete un baccello che vi darà la possibilità di aumentare la vostra velocità. Non sempre però eliminando gli alieni otterrete un baccello giallo, ma a volte ne appariranno di azzurri, bombe "intelligenti" che quando vengono raccolte distruggono tutto ciò che c'è sullo schermo. Altre volte ancora invece non appare alcun baccello, ma questo non è un grosso inconveniente poiché in giro ne troverete a sufficienza.
Nella stazione spaziale sotterranea, le pareti inferiori e superiori sono piene di cannoni che sparano all'impazzata: eliminateli in fretta, se no vi investiranno con una gragnuola di proiettili proprio mentre altre navi aliene vi vengono addosso.
Avanzando nel periglioso sotterraneo sarete oggetto del fuoco di esseri che somigliano a delle pentole dotate di gambe, e che vi sparano dal coperchio: potrete eliminarli facilmente se sarete riusciti a rifornire la vostra nave di quei temibili missili che volano a filo del terreno. Avrete un bel da fare anche se incontrerete certe capsule che si aprono lasciando uscire dei velocissimi pipistrelli spaziali, ma se le distruggerete prima ancora che si aprano tutto andrà per il meglio. Attenzione anche ai robot che appaiono nei

pressi della nave.
Non crediate però che il primo livello sia così facile: gli alieni faranno un ultimo disperato tentativo di liberarsi di voi. Da un'enorme roccia vi fioccano addosso cinque diverse raffiche di proiettili, che hanno l'effetto di inchiodarvi in una posizione in cima allo schermo, costretti a schivare i mis-

sili lanciati dai nostri amici pentoloidi.
Passando allo schermo successivo, troverete due vulcani: a questo punto, uno o due multi vi consentiranno di raddoppiare la potenza di fuoco della vostra nave, mettendovi a disposizione una sfera fiammeggiante che seguirà da vicino ogni vostra mossa. Superare i due vulcani è un affare complicato, dato che sparano palle infuocate contro la vostra nave.
Fatto ciò, giunti al termine del livello incontrarete la nave-madre aliena: colpendola al centro la abbatterete e potrete passare alla seconda fase.
Ora le cose si fanno un po' più difficili, e occorre essere lesti col joystick man mano che ci si addentra in un dedalo di tunnel dalle pareti a bolla, che dovrete distruggere per fare strada alla vostra nave.
Ogni livello è sempre più impegnativo e scenico di quello precedente, e al termine del gioco vi troverete nel cuore della fortezza aliena, ad affrontare un enorme cervello che sembra in grado di sparare all'infinito: dovete semplicemente continuare a colpirlo finché il gioco non ricomincia di nuovo.
La grafica è eccellente, con dei bellissimi sprite metallici, e la fiammata di coda della vostra astronave è molto realistica quando accelerate. Anche il sonoro è ottimo, e si può scegliere tra un delizioso commento sonoro e i semplici effetti sonori (tra i quali delle esplosioni rimbombanti).

Pneumatic Hammers è un'avventura-simulazione ambientata nel centro di ricerca sull'oro di Lee Valley, posto sul fondo di un profondo burrone. Ad entrambi i lati del centro, poderosi martelli pneumatici conficcano nel letto del fiume i piloni di un ponte, ma le continue vibrazioni sconvolgono la superficie rocciosa causando uno smottamento dopo l'altro. Bisogna spegnere i martelli, ma — colpo di scena! — la leva della corrente è stata spezzata!
Entra in scena l'audace Red O'Blair, che nel giro di pochi secondi fa il punto della situazione e si pronuncia: bisogna fondere un'altra leva! Ciò significa setacciare gli smottamenti alla ricerca di pepite d'oro, accertare il grado di purezza di queste ultime, fonderle nella fornace (regolata sulla temperatura più adatta) e poi creare con uno stampo la nuova leva. Certo, un uomo meno brillante di Red avrebbe semplicemente staccato la valvola, ma in questo caso il gioco non esisterebbe.
Nella metà inferiore dello schermo è visualizzato uno spaccato dell'area di gioco, che comprende i sei piani del centro di ricerca, i sei poderosi martelli, i pilastri del ponte, il letto del fiume e gli accidentati declivi della valle. Tenete d'occhio questo display, poiché non solo mostra dove si trova Red in ogni dato momento, ma anche il numero di pepite che si trova da ciascun lato del fiume e il punto in cui avrà presumibilmente luogo la frana successiva.
È però nella metà superiore dello schermo che si svolge l'azione, e in essa vedrete il nostro corpulento eroe che saltella da un posto all'altro, oppure un primo piano della sua mano alle prese con pepite, detector di metalli, comandi di gru, manopole e interruttori.
Per giungere alle pepite sepolte occorre prima di tutto prendere un detector di metalli in magazzino e poi raggiungere il pendìo della

PNEUMATIC

valle saltando di pilastro in pilastro, cercando di non finire sotto i martelloni. Si tratta poi di frugare febbrilmente nel terriccio, facendo attenzione al sibilo del detector, che aumenta quando è in vicinanza di una pepita. Se udite il rombo di una frana che sta per investire il vostro lato della valle, tenetevi stretto il detector, poiché se lo perdete dovrete tornare alla base a prenderne un altro. Mentre sta accadendo tutto ciò, i martelloni continuano a picchiare, conficcando lentamente i pilastri sott'acqua. In riva al fiume ci sono delle cataste di tronchi che si possono usare per sollevare di nuovo i pilastri, ma se li esaurite potete rifornirvene di nuovo facendo un salto alla base e servendovi della gru per calare un altro carico di tronchi.

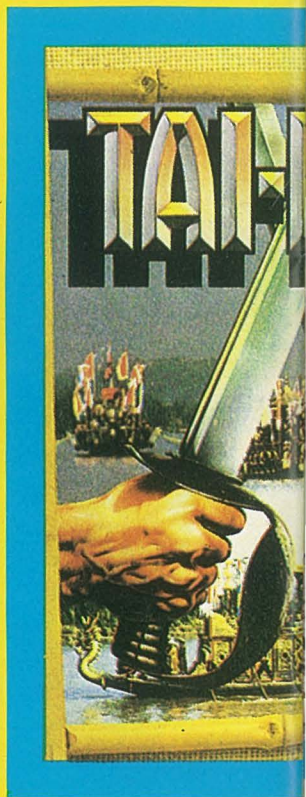
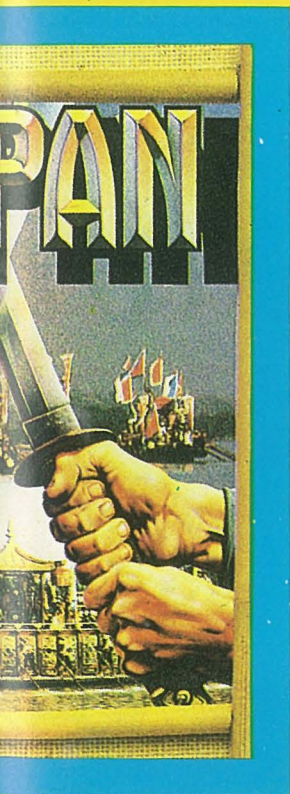
Il primo guaio grosso sta nel fatto che non si avverte il senso del pericolo: i martelloni non vi uccidono, ma vi gettano semplicemente in acqua; anche le frane non seppelliscono voi, ma solo i vostri attrezzi. Il guaio però più grosso sta forse nel metodo di pesatura delle pepite: esse vanno pesate sulle bilance del secondo piano, dove vanno raggruppate secondo la loro grandezza. Solo certe pepite — quelle da 10, 20, 50 e 100 grammi — sono abbastanza pure da poter essere fuse, e le rimanenti otto pezzature vanno gettate. Purtroppo però le bilance non sono calibrate, e le pepite vanno pesate una ad una in rapporto a un'altra pepita.

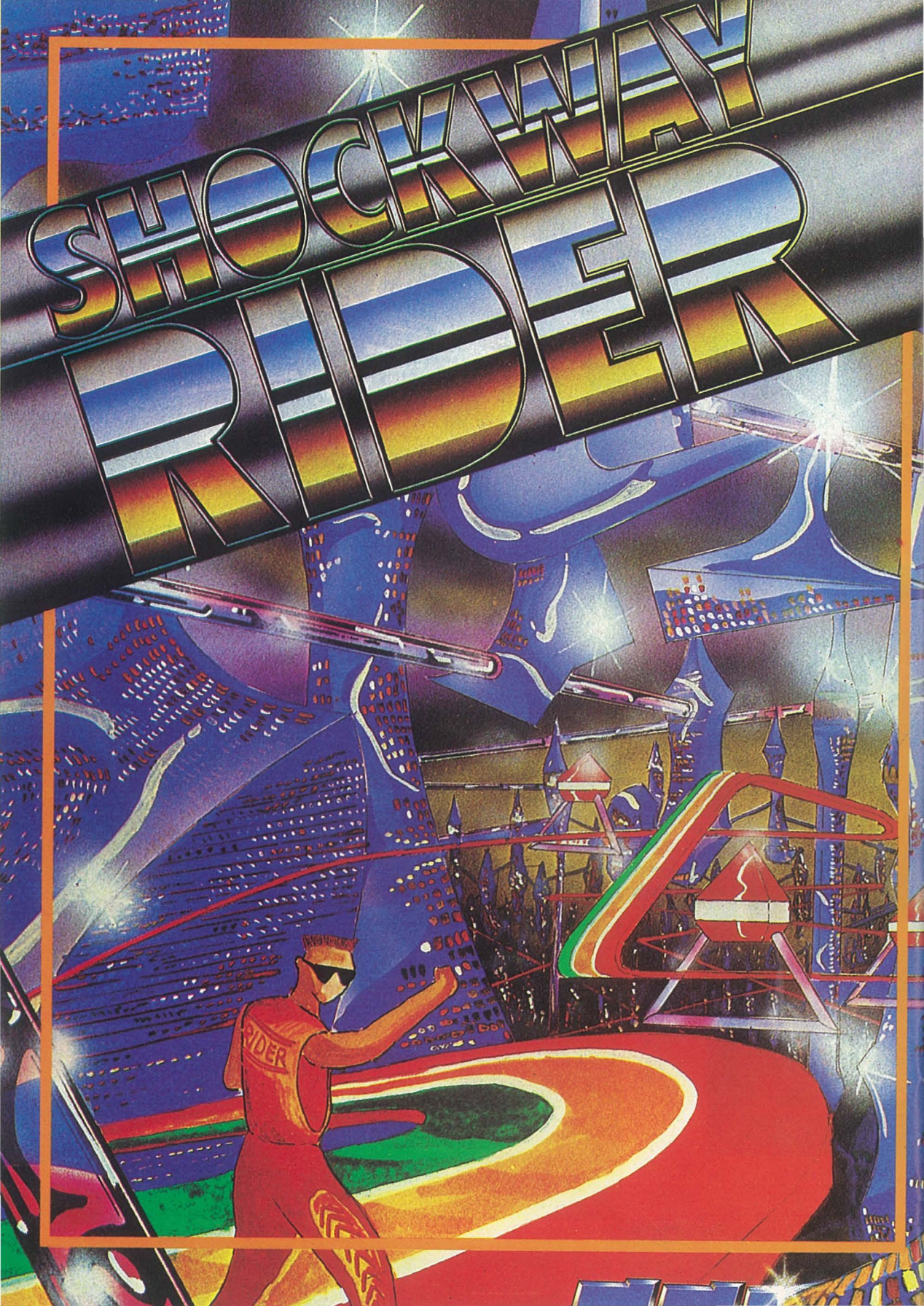
HAMMERS

TAI

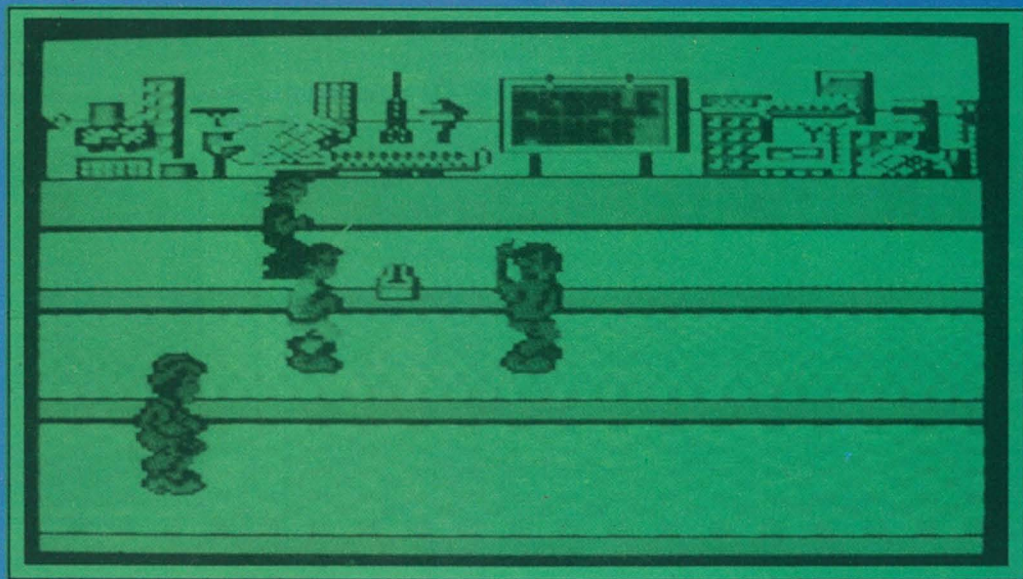
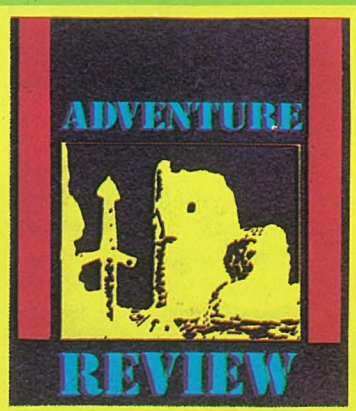
Tai Pan è basato sul famoso libro di James Clavel l'autore di Shogun. Il libro parla di pirati e traffici nei mari della Cina e così il gioco, basato su una semplice strategia: fare più denaro possibile trafficando con merci esotiche (e qualche volta illegali), trasportandole attraverso mari invasi non solo da venti fragorosi ma anche da pirati.

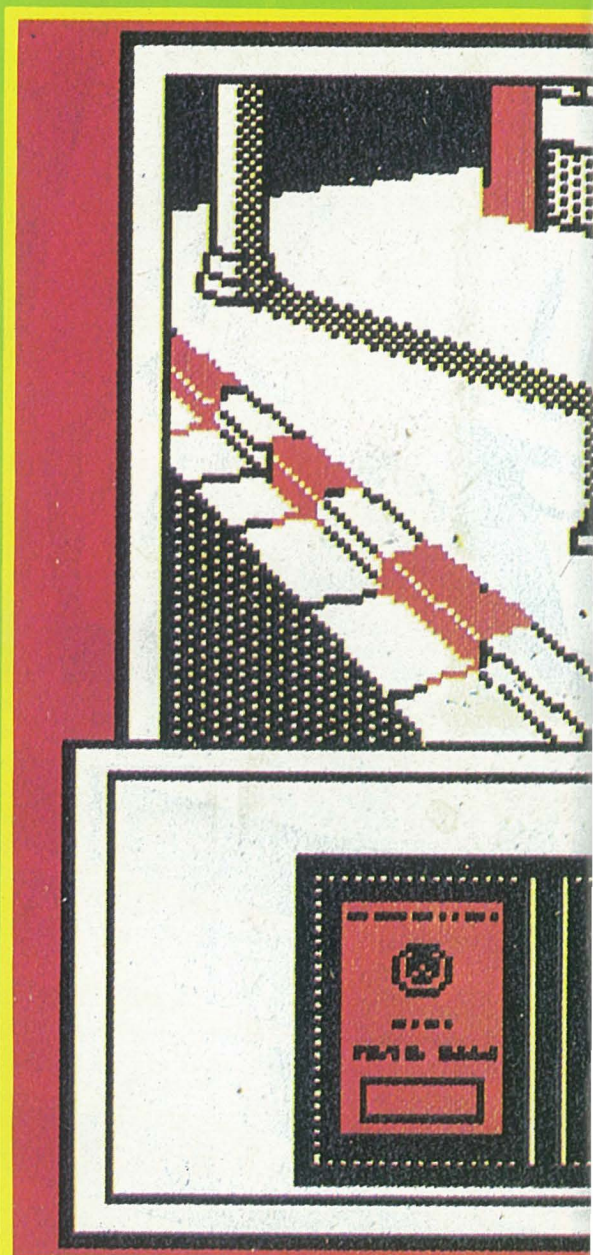
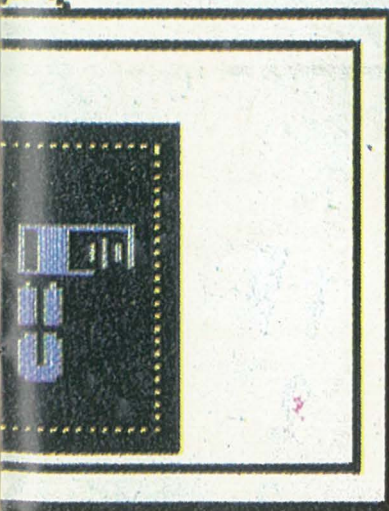
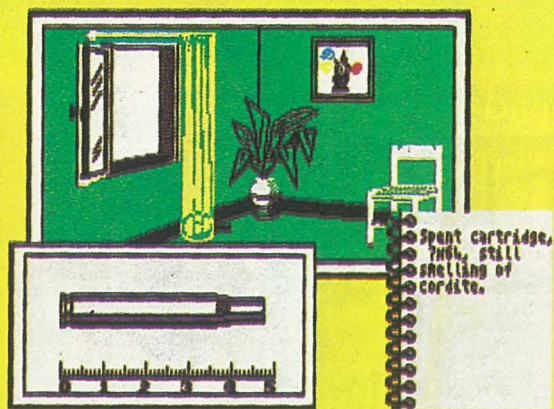
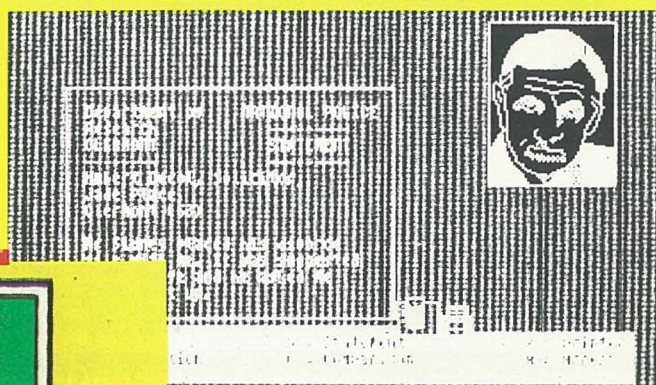
Tuttavia, la strategia dei giochi può spesso essere un colpo poco interessante e la Ocean vi vuole fare divertire, così Tai Pan rappresenta anche diverse sequenze di arcade.

In una sezione dovete attaccare un vascello nemico: è in pratica un livello di Gauntlet (assomiglia e si gioca come una versione marina orientata di Gauntlet). Penetrate nella nave abbandonata e apritevi la strada invasa da dozzine di pirati scuri per raggiungere il capitano della nave.

Nella sezione basata sulla terra del gioco, si gioca un po' come Wally, sebbene con una grafica più "seria" (ma non così tanta diver-

PAN

sità di colore). Sulla terra dovete comperare e vendere merce, riunire la ciurma e selezionare la vostra barca per il commercio. Questo è fatto tutto secondo lo stile arcade con uno sfondo gradevolmente esotico di banchine e negozi.
Per riunire la ciurma dovete urtare gli ubriaconi come in un'azione arcade da Rambo. Decidete quale merce e quanto cibo comperare (una ciurma affamata non è una ciurma felice, si dice nel manuale del capitano della nave) e potrete decidere di partire per l'avventura.
Sul mare scegliete la vostra rotta. Vi scontrerete con occasionali tifoni, navi nemiche e dovrete prendere immediate decisioni circa la velocità e la direzione, il che rende tutto graziosamente difficile.
E naturalmente potete decidere di diventare cattivo ed attaccare altre navi per renderle sottomesse. Ma non lo vorreste fare vero?
Il gioco è graficamente piacevole e la Ocean promette eleganti suoni orientali di grande varietà come sfondo del gioco.

SHOCKWAY
RIDER
RIDER

I moralisti di tutto il mondo sono in subbuglio: il guaio è che questo gioco è piuttosto violento, e che in esso anche i passanti più innocui vengono colpiti da mattoni e bottiglie vuote. Il timore dei nostri buoni moralisti è che chiunque si imbatta in questo gioco dopo una mezz'oretta di partita possa scendere nella pubblica piazza e qui dare fuori di matto. Noi invece siamo certi che gli appassionati di *Shockway Rider* non si lasceranno prendere dall'entusiasmo, e che i soli mattoni e le sole bottiglie che brandiranno saranno quelli che voleranno sul monitor.
Gli shockway riders sono quei giovanotti atletici, aggressivi ed arroganti che si servono dei marciapiedi mobili delle megalopoli del Ventunesimo secolo, solo che non si limitano ad andarsene in giro, ma coinvolgono anche gli altri passanti nei loro atti di violenza e di teppismo... siano essi poliziotti, vigilantes, forestieri o comuni cittadini. L'obiettivo supremo di uno shockway rider è di fare tutta la circonvallazione, ossia fare un giro completo dell'isolato senza fare una brutta fine.

Dall'alto al basso dello schermo ci sono tre marciapiedi, ognuno dei quali si sposta un po' più velocemente di quello che gli sta di sopra. La cosa è semplice: si raccolgono un po' di mattoni ai lati della strada, si balza sul marciapiedi mobile e si comincia a buttarli in giro. Se qualcuno si intromette, prendetelo a bottigliate o a cazzotti, oppure balzate sul marciapiede accanto.
Se riuscite a fare il giro del primo isolato, il North Side, potete poi tentare col quartiere di Scrub. Qui le cose si fanno più difficili, poiché i marciapiedi filano più in fretta e su di essi ci sono degli ostacoli. Potrete inoltre raccogliere dei sacchi postali, coi quali aggiudicarvi delle vite extra. Troverete in seguito altri due quartieri da circumnavigare, ovviamente più difficili.
Se tutto ciò vi sembra facile, avete ragione: lo è, ma ciò non impedisce che sia anche molto divertente. La colonna sonora di Rob Hubbard è come al solito eccezionale, e sottolinea il carattere caotico del gioco. Si sente un vago senso di colpa nel dire che si tratta di un bel gioco, in quanto sono in troppi a lamentare che in un sacco di giochi siano la violenza e il delitto a farla da padroni.

SIDN

Vera Cruz parte II. Sidney Affair è più di questo. È davvero un divertimento giocarlo e supera molte avventure convenzionali nel puro piacere di risolvere enigmi.
Come Vera Cruz, ci sono due sezioni nel gioco, caricate separatamente. Nella prima devi "scandagliare" la scena del crimine in cerca di prove.
La scena uno è una scena di strada: qualcuno è stato ucciso e giace disteso sul marciapiede. Tu muovi una magnifica icona attorno allo schermo, premi la barra dello spazio per avere un'"istantanea" di tutto ciò che può interessare. Se c'è qualcosa che ti può interessare viene riportato in una finestra in basso allo schermo e i dettagli principali appaiono. Scrivili o stampali, sono l'inizio della tua attività investigativa.
Dal primo schermo puoi scoprire, tra le altre cose, il nome della persona assassinata, dove viveva e i nomi ed indirizzi di alcune delle persone che conosceva.
Vuoi una traccia? C'è qualcuno chiamato Sidney nel gioco...
Il secondo quadro mostra la posizione da cui il colpo fu sparato e qui troverai più tracce. Entrambi i quadri sono ben fatti con una gran quantità di dettagli. Va comunque detto che sulla nostra televisione trovare oggetti verosimili era più una questione di fortuna che di volontà. Io venni via con un numero di telefono e circa tre nomi. Scoprii il tipo di cartuccia usata e una sigaretta presumibilmente fumata dall'assassino. Nella parte due del gioco consulta il computer della polizia francese e mettiti in contatto con mol-

EY AFFAIR

Wallet with
driving licence,
ID and Visa
cards of James
Sidney, married
with 2 children
and living at 5
St James Square,
Clermont.

te fonti nel tentativo di costruire delle informazioni dalle tue scoperte iniziali. Ci sono vari modi in cui tu puoi usare il sistema del computer. In ognuno di essi ti occorre specificare dove deve essere trovata l'informazione, chi dovrebbe essere contattato e le domande a cui desideri una risposta.
Anche questo, come Vera Cruz, è ben presentato con una finzione di un terminale di computer che stampa un "report" dei testimoni quando gli parli. È davvero ben fatto.
Sono riuscita a trovare un avvocato che fu coinvolto in qualche processo di divorzio molto importante e venne a conoscenza di alcuni noiosi fatti sulle pallottole. Il metodo di ricostruire i fatti tramite le informazioni e di seguire una pista per le indagini facendo così improvvisa luce su un'altra serie di fatti si avvicina molto, credo, al vero lavoro investigativo della polizia. È certamente più entusiasmante ed emozionante del 90% delle avventure. C'è però un ovvio problema con questo programma, fondamentalmente inerente all'idea: può essere risolto una sola volta. Se ti diverte risolvere enigmi avventurosi potresti benissimo trovare in questo gioco una sfida diversa ed interessante.

Cr. Ba.

IL MERCATO DI HARDWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. I Magnifici Sette ovviamente non risponde delle veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo per CBM64 giochi favolosi come: Enduro Racer, The Last Ninja, Arkanoid, Big trouble in little China, Ghost'n Goblin, Barbarian, Moto Cross, Dragon's Lair 2, Aliens 1 e 2, Strip Poker Samantha Fox, Sexi Games e tantissime altre novità a L. 1.000. Telefonare ore pasti. L'annuncio è sempre valido.
Luca Gatti - Via Casteldragone 130 - Novi Ligure (AL) - Tel. 0143/71295.

● Vendo C64, 2 joystick, registratore e più di 300 giochi tra cui: Dragon's Lair 1 e 2, Wimbledoon e tutti gli sport esistenti ad un prezzo di L. 290.000 (ha solo due anni).
Berti Andrea - Via Casette 150 - Modena - Tel. 251188.

● Il Club C.C. dichiara aperte le iscrizioni gratuite che vi renderanno soci e potrete ricevere a casa il giornaletto del Club che tratta dei giochi attuali e molte novità. Iscrivetevi presto: è tutto gratis!
Simone Facchinotti - Via Pesenti 28 - 24060 Gorlago (BG) - Tel. 035/951135.

● Vendo giochi per CBM64 su cassetta come: Paperboy, 1942, Peter Shilton Handball Maradona, Asterix, Uchi-Mata, Skool Daze, Ghost'n Goblins, Spy vs Spi, Barry McGuigan's BBxe, Beach Head 1 e 2, Highlander, Masters, Bomb Jack 1 e 2, Popeye 2 a prezzi bassissimi. Richiedere lista.
Alberto Campisano - Via M. Scammacca 46 - Catania - Tel. 095/382013.

● Vendo Tomba del navajo, La fenice, La caccia, ecc... Compro: Dragon's Lair, Ghost'n Goblins, Strip Pocher, Rambo 1 e 2. Cerco: Kung Fu Hulck, Pitfall 2, Popeye. Scambio: Super Boxing 8 screen per Hlk.
Paoltroni Gianluca - Via Acciarrini 7 - Recanati (MC) - Tel. 071/982891.

● Vendo favolosi giochi per C64 come: Old Train, Green Beret, Moto Mondiale (Speed King), Ye Ar Kug Fu, Paper Man, Le sette prove, 2 tipi di tennis, Int. Basket prezzo 1.000-3.000. Scambio con giochi come: Strip Poker 2, Dragon's Lair 1-2, Un calcio con replay, F1 turbo, Summer Games 1 e 3.
Emiliano Cavicchioli - Via Austria 9 - Bellavista (Siena) - Tel. 0577/979004 (ore pasti).

● Vendo giochi per CBM64 come: Masters, 1942, Beach Head 1-2, Handball Maradona, The Way of The Tiger, da L. 500 a L. 4.000. Richiedete la lista. Assicuro massima serietà e 15 giochi in più a chi farà un importo superiore alle L. 20.000!
Giovanni Campisano - Via Michele Scammacca 46 - Catania - Tel. 095/382013.

● Cerco per C64: Elite, Skool Daze, The Dalla Quest, The Pawn, Kayleth, Golf costr. set. Cerco aiuto per i seguenti adventory: Hulk, Circus, Monroe Castle of Terror, Andromeda 3, African Safari. Per gli aiuti regalo programmi.
Leporini Vasco - Via del Popolo 37 - Ponte Buggianese (PT) - Tel. 0572/635050.

● Vendo: Vietnam, Woodoo, Inspect, The aoid, Hommerer, Flogger. Cocpro: Dragon's Lair, Superman, Strip Pocher, Rambo 2, La vendetta. Cerco: Kung Fu Hulk, Pitfall 2, Catch, Commando. Scambio: Pulsar, Golem Taxon, Instant Eagle, Rombus, Attack, The castle, Searcher.
Paoltroni Gianluca - Via Acciarrini 7 - Recanati (MC) - Tel. 071/982891.

● Vendc prg. per C64 ultimissime novità: Head over Hills, Wonder Boy, Army moves, Magmax, Defender of the Crown, Metro Cross, Barbarian, ecc. Chiedere anche notizie club. Scrivere alla Alum Soft presso:
Chillini Luigi - Via Mad. Grazie 34 - 28069 Trecate (NO).

● Attenzione ragazzi!!! È nato il nuovo Club Special Computer per i possessori di CBM64-128 e Spectrum 48K dove avverranno scambi, idee, proposte. L'iscrizione è diiL. 10.000 ed ogni iscritto riceverà una cassetta con 40 giochi + un gioco al mese. Non perdete questa occasione. Affrettatevi!!!
Sartore Silvia - Via Monte Nero 18 - 36027 Rosà (VI) - Tel. 0424/560906.

● Vendo o scambio con cad. 3/d il prog. Geos 65 1.2 della Berkeley Softworks, completo di manuale in italiano (oppure vendibile a L. 25.000 trattabili, su disco).
Mario - Via Roma 306 - Guidonia (Roma) - Tel. 0774/378128.

● Compro a prezzi ragionevoli i seguenti giochi: Bruce Lee, Ye Ar Kung Fu, Caudron, Pit Stop, Pole Position, Mario Bross e Catch. Rispondete in massa, fate che abbia da scegliere.
Bortolotti Carlo - Via Arezzo 8 - 20162 Milano - Tel. 02/6435476.

● Vendo per CBM64 giochi tra i più belli da bar come: Metrocross, Enduro Racers, Wonder Boy, Arkanoid, ecc. Massima serietà. Telefonare o scrivere a:
Annichini Carlo - Via Vittorio Veneto 60 - Borgosesia (VC) - Tel. 0163/22191.

● Vendo giochi per CBM64 su disco e cassetta. Posseggo ultime novità fra cui: Gauntlet 2, Army moves e altri.
Schiavini Luca - Via Bisi 8 - Cento (FE) - Tel. 051/903718.

● Scambio l'originale gioco per C64 Match Day, con uno di questi tre giochi: Star Wars, Spy vs Spy, Karateka. I giochi devono essere su nastro e perfettamente funzionanti. Garantisco massima serietà.
Enrico La Corte - Via Patin 8 - 35100 Padova - Tel. 049/763788.

● Vendo a L. 2.000 l'uno giochi per CBM64 e 128 con l'acquisto minimo di tre giochi tra cui: Decathlon, Impossible M., Gosth Buster, International Karaté 1-2, Winter Games. Annuncio sempre valido.
Grignetti Daniele - Via Sabbioneta 21 - Potenza.

● Vendo programmi per il C64 su disco e cassetta, tra cui: Koala Painter. Il prezzo di ciascun gioco è di L. 250.
Fischetti Mino - Via Vitt. Emanuele 80 - Crispiano (TA) - Tel. 099/616069.

● Sambio giochi-novità, con ragazzi di tutte le età. Vorrei: Pac-Man, International soccer, Basket NBA, Tennis 3d, One an One, Pole Position 2, Bruce Lee, ecc. Li scambio con altri giochi.
Sorrentino Bonaventura - Via Farina 2 - Pagani (SA) - Tel. 081/918577.

● Vendo interfaccia per doppiare giochi del Commodore 64 a L. 15.000, inoltre vendo fantastici giochi fra cui: Yie Ar Kung Fu 1-2, Gosts'n Goblins, Dante's Inferno e tanti altri da L. 500 a L. 1.500.
P.S.: Dragon's Lair 1-2 L. 2.000.
Sanna Amedeo - Via Cagliari 180 - Oristano - Tel. 0783/73354.

● La Original Project duplica su cassette Sony (a mie spese) fantastici videogames per CBM64 a sole lire 5.000 e 4.000 per i soci. La cassetta da voi richiesta può contenere da 1 a 40 giochi: il prezzo è sempre di L. 5.000. Vasta scelta, oltre 550 titoli tra cui Cobra e Bomb J. 2. Annuncio valido solo per Genova, sempre valido. Grazie per l'attenzione.
Massimiliano Furfaro - Via A. Burlando 5A/14 - Genova - Tel. 010/815724.

● Abbiamo formato un eccezionale club di commodoristi (64). In questo club si effetueranno scambi di giochi e programmi utili. Chi si vuole iscrivere "possibilmente di Rovigo" riceverà gratis una cassetta giochi. Per informazioni rivolgersi a:
Menon Filippo - Via G. Bruno 13 - Rovigo - Tel. 0425/21050.

● Vendo C64 in perfette condizioni e registratore dedicato + joystick Spectravideo e cavetti alimentatore + manuale d'uso in italiano. Regalo 10 cassette con Rambo, Transformer ecc. a L. 350.000 trattabili. Telefonare ore pasti.
Piernicola Macchin - Via Monte Festa 14 - Udine - Tel. 471570.

● Cerco soci per ingrandire il Softbusters Club (CBM 64-128). Telefonare allo 080/236333 - 219788, abbiamo tutte le ultime novità.
Di Cosmo Nicola - Via A. Gimma 251 - Bari - Tel. 236333.

● Vendo per Commodore 64 su disco e nastro le ultime novità dall'Inghilterra tra cui: Defender of Crow G. & L., Football 2 ecc. a prezzi molto bassi. Consegna in tutta Italia. Telefonatemi!
Vito - Via Spinavola 10 - Forio (Napoli) - Tel. 081/987555.

● Cerco Spectrum 48K con registratore a buon mercato.
Stefano Favaro - Via G. Cavin - S. Giorgio Pertiche (PD) - Tel. 5741059.

● Vendo software per C64 solo ultime novità. Arrivi dagli USA. Prezzi bassissimi.
Sandro Faccani - Via Chiesetta 10/B - 02100 Rieti - Tel. 0746/71453.

● Cerco cassetta del CBM64 dell'Hockey su ghiaccio a non più di L. 10.000.
Gaetano Chianese - Via Palmiro Togliatti - San Giorgio a Cremano (NA) - Tel. 7716876.

● Vendo in anteprima assoluta Dragon's Lair 2 a L. 15.000 e altri fantastici giochi a L. 2.000 ciascuno tra cui: International Karaté (1 e 2), Eldorado (il gioco della banca con le 3 porte), Ark Pandora, Katch (uguale sala giochi), Way Exploding Fist 1 e 2, Popeye 1 e 2 (il 2° è uguale a cartone animato). Spedizioni in contrassegno.
Marco Casazza - Via Cantù 10 - 36100 Vicenza - Tel. 0444/540047.

● Compro per C64: Lupin 3, I Puffi, Gren Beret, Rocki, L. 1.300 l'uno Telefonare ore pasti. Tutti su cassetta.
Agrigno Antonio - Via R. Feletti 8 - Catania - Tel. 095/501941.

● Vendo, scambio videogiochi per CBM64. Telefonatemi o scrivetemi. Massima serietà. Dispongo delle ultimissime novità.
Luciano Mecarozzi - Via Del Bianco 17 - 33100 Udine - Tel. 0432/471596.

● Vendo magnifici giochi per CBM64 come: Asterix, Scooby-doo, Big Trouble in Little China (grosso gioco a Chiany Town), World Games, Paperboy, Messico 86, Hulk, Bruce Leec, Gost Goblin, Elite, Express Raider, Dragon's Lair 1 e 2, Gauntlet. Chiedere lista gratis.

IL MERCATO DI HARDWARE

Tomaello Simone - Via Cecchini 12 - Mestre (VE) - Tel.041/940720.

● Eccezionale. Vendo fantastici giochi per C64 come: Zaxxon, B.C., Baseball e moltissimi altri. 30 giochi L. 20.000; 50 giochi L. 30.000. La cassetta la pago io, le spese postali no.
Rossi Giovanni - Via Olindo Guerrini 72 - S. Alberto (Ravenna) - Tel. 0544/487104.

● Vendo/cambio programmi e manuali per Commodore 64/128 su disco/nastro anche in modo 128 e CP/M. Ultime noxità: Dragon's Lair2; Thanatos; Wonder Boy; Geos; Masters of Universe; Handball Maradona; Certificate Maker.
Stefansoft - Casella Postale 257 - 60035 Jesi (AN) - Tel. 0731/203072.

● Vendo giochi per C64: Dragon's Lair (nastrooo disco), Laws of West, Master of Universe, Miami Vice, Visitors, Winter Games, Rambo 2 e altri (circa 3.000 o più). Scambio utility e sprottettori. Richiedete lista a:
Luca Antignano - Via Luna e Sole 25 - 07100 Sassari - Tel. 079/291417.

● Causa passaggio a sistema superiore vendo oltre 350 dischi per CBM-64 tutte novità assolute a L. 2.000.000 tratt. Per informazioni rivolgersi a: Lanteri Edmondo - Viale Trento Nonzi 62 - 63023 Fermo (AP) - Tel. 0734/35291.

● Cerco i seguenti giochi per C64: Rambo, Loids, Commando, Bomb Jack, Paper Boy, Dragon's Lair, 1942, Infiltrator, Dan Dare. Posso scambiarli con: un numero de I Magnifici 7 con: Two Worlds, Patrol, Cocon, Trapper, Free'm, Jumpye, Explorer. Poi Spy vs Spy 2 e Baseball. Scrivete! o telefonate alle 14.
De Trucco Michele - Via R. Consagro 38 - Foggia - Tel. 0881/613209.

● Vendo allineatore di testina del registratore per CBM64 a L. 20.000. Koalapainter a L. 35.000 (originale). Circuito che permette di sproteggere e registrare qualsiasi gioco per Vic 29; C16; C64; C128. Programma che trasforma il CBM64 in ZX Spectrum 48K, cos§ puoi vedere anche i giochi dello Spectrum, a L. 25.000. Dragon's Lair 1, 2, 3 a L. 15.000 l'uno. Calcio Pnizioni e rigori a L. 20.000; Calcio replay a L. 15.000. Affrettati, sconti eccezionali. Telefona ore pasti o scrivi allegando L. 650 in francobolli o L. 2.000 se vuoi la lista dei giochi.
Benni Flavio - Via C. Pisacane 6 - Citta di Castello (PG) - Tel. 075/8554433.

● Cerco su cassetta: Indiana Jones, Lords of Midnight, Uridium, Zorro, Frank Bruno Boxing, Beach Ead. Li compro a L. 700 fino a 2.000. Scambio con: Rally, Missione Terra, Gostn' Goblins, Commando 1, Spy vs Spy 2 e altri. Vendo il re dei games: Dragons' Lair a L. 12.000 (trattabili).
De Trucco Michele - Via R. Consagro - Foggia - Tel. 0881/613209.

● Cerco gioco su cassetta o disco con grafica a cartone animato per il CBM64 (possibilmente «Dragon's Lair») a prezzo ragionevole. Per inviarmi il prezzo scrivere o telefonare a:
Vincenzo Battaglino - Viale Risorgimento 7 - Pizzighettone (CR) - Tel. 0372/743253.

● Vendo a L. 1.000 stupendi giochi su nastro. I titoli? Eccoli: Dragon's Lair 1 e 2, Bomb Jack 2, Year Kung Fu 2, Miami Vice, Fist 2, Summer games 1 e 2, Paper Boy, Last V8, Kung Fu Master, Donald Duok 2, A Vien to a Kill, The Rooc Horror Show, Terror Castle 1, Franke Goes To..., Pallavolo, Asterix, Cobra, Bozing, World Games, Quo Vadis.
Angelo Napoli - Via XX Settembre 81 - 95027 S. Gregorio (CT) - Tel. 095/401565.

● Vendo a L. 15.000 una cassetta con 50 giochi o più, tutti con il turbo. Con cassetta in regalo a lire 2.000 l'uno vendo giochi come: Sanxsion Fist 2. Minimo 3 giochi. Spese postali a carico vostro.
Brugnara Marco - Via Filos 5 - Lavis (Trento) - Tel. 0461/46637.

● Cerco giochi (per CBM64 su nastro) sportivi, ma anche giochi come: Dragon's Lair, Roki, Commando, Rambo, Gremlins, 1942, The Last Porn ecc. Se volete li posso anche scambiare con bellissimi come: Mundialito, ecc.
Paolo Ponzio - S.S. 114 Pistunina Km. 4,800 - 98100 Messina - Tel. 090/2712608.

● Cerco disperatamente cassette della Jeckson Soft oro riguardanti le avventure di Wally Week. Le pago L. 10.000 l'una. Spiego inoltre tutti i segreti di Pisanarama per L. 5.000.
Alessia Prosperi - Via Enrico Bondi 120 - 00166 Roma.

● Vendo in anteprima assoluta il fantastico, eccezionale, fantascientifico Dragon's Lair 2 al prezzo eccezionale di 12.000 per CBM64 (spedizioni in contrassegno).
Marco Casazza - Via Cantù 10 - 36100 Vicenza - Tel. 0444/540047.

● La "Mistral Software Club" di Antonio, Massimo & C. vende magnifica compilation di ben 80 games ed utility. Alcuni nomi: Ghost Busters, Ghost Goblins, Uridium, Infiltrator, Dragon's Lair, Pit Fall, Popeye 1-2, Falcon Patrol 2, Pac Man, Soccer Replay, Basket, Tennis, Decathlon, Baseball, Volley Ball, Football, Golf 3D, Koala Printer, Oroscopo, Batteria, CMK25, Dieta e calorie, Easy Finance, Equo Canone e tantissimi altri giochi ed utility al prezzo di L. 30.000, cassetta a carico nostro. Spedizioni in tutta Italia in contrassegno a carico nostro. Per richiedere telefonare quando volete.
Massimo - Via Luigi Bertett 76 - Palermo - Tel.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di I MAGNIFICI SETTE presso SIPE s.r.l., via Ausonio 26, 20123 Milano

I MAGNIFICI SETTE 27 (cancellare i settori che non interessano)

VENDO | COMPRO | CERCO | SCAMBIO

....

....

....

....

Nome.................... **Indirizzo**....................

Città.................... **Telefono**.................... **Anni**..........

E SOFTW

gioco a L. 2.500. Telefonare ore pasti.
Laudani Massimo - Via Filisto, 150 - Siracusa - Tel. 0931/30212.

● La GM-Soft vende il miglior Software in circolazione, contattateci e non ve ne pentirete. Possediamo videogames come: Cobra, Gauntcet, Howard the Duck, Kane, Tarzan, Flash Gordon, Paper Boy, Scooby doo, Xevious, Terra Cresta, Sky Runner, Alleykat, Ye ar Kung Fu II, 1942, Super Cycle. Annuncio sempre valido. Massima serietà. I games li cediamo a prezzi irrisori. Inviamo lista, telefonare ore pasti.
GM-Soft - Via Nazionale, 36 - 84070 S. Giovanni A Piro (SA) - Tel. 0974/983100.

● Vendo giochi/novità per C 64 su disco/nastro a prezzi bassi. Faccio abbonamenti convenientissimi!!! Vendo anche cartuccia fastload e cartuccia final cartridge III (sprotegge giochi da disco/nastro e li passa subito su disco/nastro).
Cottogni Gianni - Via Strambino, 23 - 10010 Carrone (TO) - Tel. 0125/712311.

● Cerco programma che esegua passaggio di giochi protetti da nastro a disco o cerco persona competente in materia.
Napoli Federico - Roma - Tel. 06/6226606.

● Cerco nuovi sistemi programmati per giocare la schedina Totocalcio.
Torrisi Orazio - Via Leoncavallo, 37 - Milano - Tel. 2841785.

● Vendo stupendi giochi per CBM 64: The Great Escape, Spy Vs Spy I, II, III, Dragon's Lair I e II, Leader Board I e II, Lords of Midnight, Fist I e II, Marble Madness (uguale alla salagiochi), Howards the duck, Goonies, 1942, Rambo II, Wrestung, Flash Gorden, Cobra, Corto Circuito, Vampyre.
Bella Giampiero - Via della Quercia, 50 - 97100 Ragusa - Tel. 0932/49187.

● Ecco finalmente un club veramente serio che tratta contemporaneamente 3 tipi di computer CBM 64, Spectrum, MSX, sia su nastro e anche su disco per CBM 64. Arrivi bimestrali dall'U.S.A., Inghilterra.
Messina Gabriele - Via Meucci, 25 - 97100 Ragusa - Tel. 0932/29150.

● Il "By the fist Software" vende qualsiasi gioco per CBM 64, Spectrum 48K, MSX. Siamo forniti di 9.000 titoli per questi 3 computer. Arrivi bimestrali dall'U.S.A., Inghilterra e Germania. Affrettatevi.
Bella Giampiero - Via della Quercia, 50 - 97100 Ragusa - Tel. 0932/49187.

● Fantastico il "By the fist Software" vende tutto quello che riguarda giochi, sprotettori e utility. Massime serietà. Arrivi di continuo dalla Germania, dall'U.S.A., Inghilterra. Affrettatevi.
Messina Gabriele - Via Meucci, 25 - 97100 Ragusa - Tel. 0932/29150.

● Vendo stupendi giochi per CBM 64, ZX Spectrum 48K, MSX: Dragon's Lair I e II (CBM 64); Fairlaight II (Spectrum); Cauldron (CBM e Spectrum); Bomb Jack I e II (CBM e Spectrum); Corto Circuito (CBM 64); Aliens (CBM e Spectrum); Rambo II (CBM e Spectrum); Uridium (CBM 64 e Spectrum). Telefonate.
Bella Giampiero - Via della Quercia, 50 - 97100 Ragusa - Tel. 0932/49187.

● Il club "By the fist Software" vende qualsiasi gioco esistente in commercio per CBM 64, ZX Spectrum 48K, MSX. Questi alcuni giochi: Wrestling (CBM 64); Fairlaight II (ZX 48K); Light Force (CBM 64 e ZX 48K); Fist II (CBM 64 e ZX 48K) e moltissimi ma dico moltissimi altri giochi. Telefonate.
Bella Giampiero - Via della Quercia, 50 - 97100 Ragusa - Tel. 0932/49187.

● Importantissimo: cerco il codice degli oggetti per prendere la Spada del potere nel gioco He-Man & Master della Us. Gold ed eventuali poke. Al primo che mi scriverà sono disposto a pagare L. 30.000.
Paroni Emanuele - Via Siruti, 1 - 33081 Aviano (PN).

● Cerco programma per CBM 64 che lo trasformi in ZX Spectrum 48K possibilmente a basso prezzo. Telefonate nelle ore dei pasti.
Colaizzi Fabrizio - Via D. Berti, 12 - Roma - Tel. 06/3371544.

RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNATO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL
TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

I MAGNIFICI SETTE

I MAGNIFICI SETTE

27

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
INTRODUZIONE	
1 RIMBALL	
2 OUT OF RUN	
3 ASTRAZONE	

LATO B / CBM 64

	COUNTER
4 LAST HOPE	
5 ALIENS	
6 SHIP	
7 IL REPORTER	

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI